
Палать
оскотления

Палаты Оскопления

Модуль для персонажей 4-го уровня, использующий правила ретроклонов и старых редакций самой популярной ролевой игры в мире

Автор: Егор Redrick Рюмшин
Блог: https://vk.com/osr_syndrome
Patreon: https://www.patreon.com/osr_syndrome

Обложка, карта, иллюстрации:
Ransvind (https://vk.com/ransvind)

«Палаты Оскопления» написаны благодаря поддержке моих патронов: Глеб Гончаренко, Sergey Pomerantsev, MagaLodonov, Ariwch, Wolfus, Nante, Anonim, Evgeny Ledovskikh, Евгений Киселев, Андрей Кириллкин, Дмитрий Новиков.

Права на иллюстрации принадлежат художнику. Вы можете использовать текст в некоммерческих целях, если указываете источник.

Подземельный синдром

2019 г.

Предисловие

Меня всегда завораживало, как в мифах различных народов сливается божественное и сексуальное. Боги не просто ведут себя как люди в этом отношении; половые символы и атрибуты становятся орудиями и предметами божественной борьбы, а половой акт приобретает ритуальное значение.

Среди других мотивов, связанных с сексуальностью, в мифологии постоянно повторяется мотив оскопления. Кронос оскопил Урана. Гор оскопил Сета. Кумбари оскопил Ану… Половые органы — естественный атрибут плодородия, способности давать жизнь, мужской и божественной силы, в конце концов. Лишить их противника — значит нанести ему поражение.

Но не только. Есть ещё один аспект, на который я хочу обратить ваше внимание.

В современном обществе принято разделять плотскую и платоническую любовь. Я не обладаю достаточными познаниями, чтобы рассуждать о причинах подобного разделения, однако оно всегда казалось мне странным. Безусловно, существуют разные виды любви; изобретя это понятие, человечество накрутило на него такой смысловой слой, что разобраться во всех его оттенках, нюансах и коннотациях практически невозможно.

Но предположим, что всего этого нет, а плотская любовь — неотъемлемая часть любви вообще. И тогда акт оскопления становится не просто отъёмом божественной силы - это лишение способности любить.

Что, если утраченное можно вернуть? Раз мы говорим о мифологии и волшебстве, для которых нет ничего невозможного?

Будь у меня психоаналитик, он бы знатно поразвлёкся, читая этот модуль.

Что здесь происходит

В дни древности создания Хаоса свободно ходили по сырому, взбаламученному миру, ещё не принявшему окончательной формы; были среди них драконы и демоны, химеры и левиафаны, псоглавцы и ламии.

Самым красивым среди созданий Хаоса был Хриозоф, с которым стремились возлечь все другие существа. Но слишком возгордился Хриозоф, и отказал он безымянной тогда ещё нимфе, пришедшей просить его о ласке. Три раза приходила к нему нимфа: в облике смертной женщины, в теле прекрасной белой драконицы и, наконец, в своём настоящем обличье. Трижды отказывал ей утомлённый бесконечными утехами Хриозоф. На третий раз разъярилась нимфа, схватила острый камень - и отсекла могучий уд Хриозофа. Скорчился тот, упал на землю, орошая её чёрной кровью Хаоса, лишился сил; нимфа же взяла отсечённый уд и вложила в себя, забирая из него последнее семя.

И родились у нимфы дети, чёрные и уродливые, и стали звать её Наамой, Матерью Чудовищ; орошённая же чёрной кровью Хриозофа земля вздыбилась и превратилась вокруг него в подземный дворец. Падшая нимфа поселилась в этом дворце вместе со своими уродливыми отродьями; она и сейчас держит в плену Хриозофа, которого смертные зовут Чешуйчатым Евнухом и хранит его отсечённый уд, зная, что если пленник вернёт его себе, то восстановит свою силу и вырвется на свободу.

Чтобы успокоить жутких отпрысков Матери, каждое новолуние жители окрестных земель оставляют у входа в их обиталище — Палаты Оскопления — жертву: молодого и сильного мужчину, связанного по рукам и ногам. Чудовища-оскопители выходят наружу и лишают жертву мужского естества, которое забирают с собой. Если несчастному удаётся пережить жестокую процедуру, он может считать себя в безопасности: наутро за ним вернутся сородичи.

Из-за постоянных жертвоприношений число молодых здоровых мужчин в окрестных поселениях остаётся неизменно низким. Поэтому чужеземцы презрительно зовут здешние края Землёй Кастратов.

Как использовать модуль

Просто выберите для Палат подходящую область на карте и расположите их в холмистой местности. Местные жители мало что знают про Палаты и предпочитают о них не сплетничать. Им известна легенда об оскоплении Чешуйчатого Евнуха (настоящее имя Хриозофа смертные давно позабыли), да ещё ходят разговоры о волшебных свойствах отсечённого уда — он возвращает силы, делает владельца неотразимым, способен снова сделать кастрата здоровым мужчиной и так далее. Правда, немногие отваживались спуститься в Палаты — а кто спустился, обратно уже не вышел.

Я не стал добавлять список слухов, поскольку в таких условиях не вижу в нём особой необходимости. Если вы вдруг решили сыграть «Палаты» как отдельное приключение, просто перескажите игрокам содержание раздела «Что здесь происходит» и начните игру с того, что персонажи спускаются по ведущим в Палаты ступеням.

Кроме того, мне чертовски нравится мысль использовать «Палаты» в качестве подуровня в каком-нибудь мегаподземелье.

Снаружи

Странный, неестественный каменный холм выглядит так, как будто земля здесь бурлила, вздымалась волнами — а потом мгновенно застыла. Середину этого образования рассекает широкая вертикальная трещина; внутри — мрак и спускающиеся вниз бесчисленные ступени.

Перед трещиной на плоском участке земли стоит жертвенник — вытянутый камень в полтора человеческих роста с железными кольцами, к которым привязывают жертву.

Спуск вниз очень долог — не менее получаса. К пологим ступеням липнут клубы зеленоватых и фиолетовых испарений. Они выглядят зловеще, но опасности не представляют.

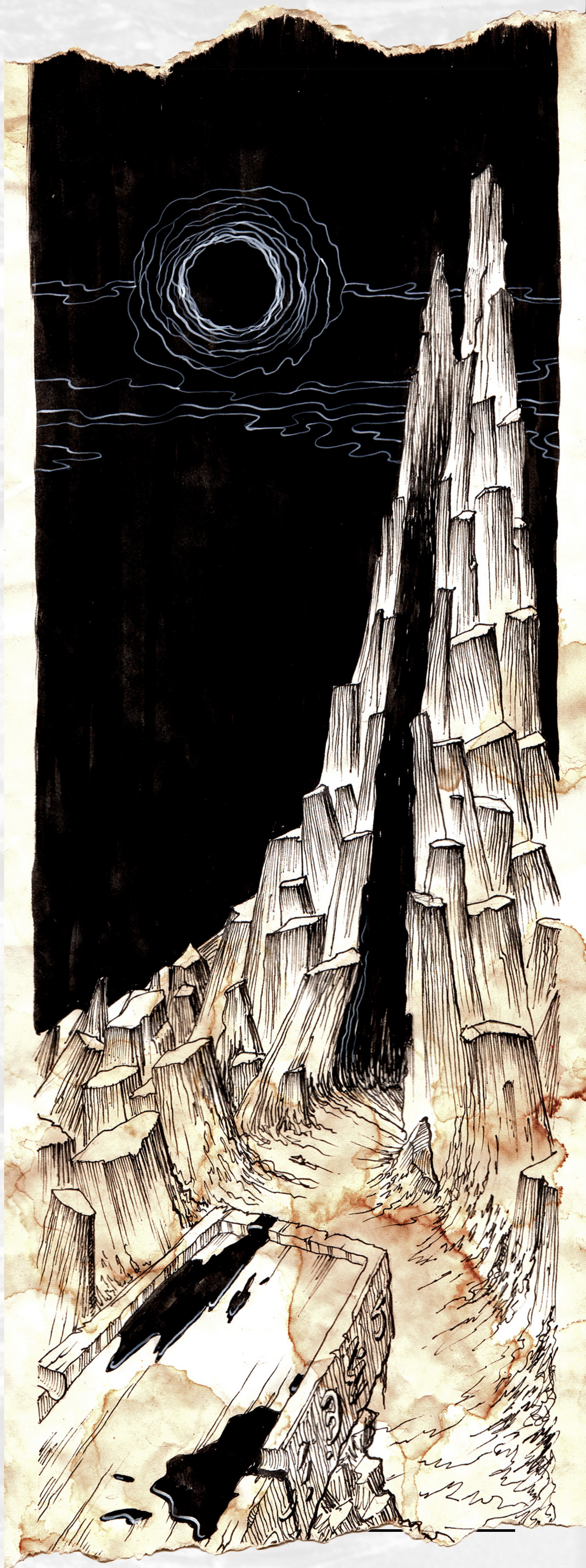
Внутри

Стены каменные. Непохоже, чтобы кто-то их обрабатывал, и всё-таки поверхность стен состоит из выступов и неровностей, похожих на рёбра, безглазые головы, корни или кровеносные сосуды. Каждое помещение выглядит более просторным, чем необходимо. Потолок высоко — два с половиной человеческих роста, а в некоторых помещениях — даже выше. Двери каменные.

В Палатах светло, но источники освещения специфичны: прямо в стенах растут светящиеся глаза. Иногда это россыпь мелких глазных яблок, иногда — огромное око во всю стену. Оттенок освещения зависит от цвета глаз. Как правило, свет можно погасить, закрыв каменные веки — они поддаются нажатию.

В коридорах глаза расположены в среднем через 20 футов.

Глаза можно ослепить, повредив оружием или магией. Каждое ослепление вызывает проверку на встречу с новой стаей оскопителей (1-2 на d6).



Случайные столкновения

Любое случайное столкновение в Палатах — это встреча с чудовищами-оскопителями. Оскопители выглядят как люди… почти.

Бледная кожа с чёрными сетями кровеносных сосудов. Гладкая, как яйцо, голова, лишённая глаз и какой-либо растительности. Короткое щупальце на месте каждого из сосков. Между ног вместо половых органов — пятая конечность, толстый отросток, похожий на слоновий хобот, но заканчивающийся длинной, бритвенно-острой клешнёй.

Оскопители

HD 4d8 **Скорость** средняя

AC 11 (8) **AL** C

Atk клешня 1d6+1, оскопление **XP** 180

Оскопление: результат 18-20 при успешной проверке атаки оскопителя означает, что его клешня добралась до гениталий и отсекла их. Жертва оскопления получает 2d6 урона и каждый раунд теряет ещё 1 HP из-за кровопотери до тех пор, пока не пройдёт спасбросок или пока о ране не позаботятся. Оскопление приводит к потере 1d2 пунктов силы, 1d2 пунктов телосложения и 1d4 пунктов харизмы. Кроме того, сразу после оскопления жертва не может сражаться и считается беспомощной — её необходимо привести в себя.

Захват: оскопители действуют группой и стараются обездвижить жертву, чтобы легче было отсечь половые органы. Чтобы оскопить жертву, попавшую в захват, чудовищу достаточно успешной проверки атаки.

Привычка к слепоте: из-за своих особенностей оскопители привыкли к слепоте. Любые штрафы за слепоту, темноту, невидимость противника и прочее снижаются для них вдвое.

Оскопители всегда атакуют мужчин и обладателей мужских половых органов. При встрече оскопителей с отрядом, целиком состоящих из женщин, евнухов и прочих, чудовища с вероятностью 50% останутся равнодушны и не будут атаковать первыми. Оскопив жертву, они теряют к ней интерес и не будут добивать, если сама жертва перестанет сражаться.

Всего в Палатах живёт 43 оскопителя. Вы можете вести счёт, чтобы знать, сколько их осталось.

Хотя оскопители лишены собственных глаз, они могут использовать глаза-светильники в стенах, получая изображение от них на любом расстоянии. Однако чудовища могут соединяться только с одним глазом за раз, поэтому у героев по-прежнему есть шанс исследовать Палаты, не натыкаясь на тварей на каждом шагу.

Всякий раз, когда герои входят в новое помещение, освещённое глазами, бросьте d6. При результате в 1-2 через пару раундов здесь появится стая из d4+2 оскопителей. Они всегда приходят со стороны локаций 15-16.

Быстрые правила захвата

Нападающие (от одного до четырёх) бросают 1d20 на всех + 1 за каждый хит-дайс своей группы. Жертва бросает 1d20+1 за каждый собственный хит-дайс. Результат больше у нападающих — захват удался. Результат равный или больше у жертвы — захват провалился.

Каждый раунд жертва может пытаться вырваться с помощью аналогичной проверки.

Чтобы уменьшить влияние случайности, можете использовать для этой проверки кость с меньшим количеством граней — например, d12.



N
7
8
6
10
окно
?
9
18
2
4
11
5
12
13
?
3а
?
3г
?
14
3
1
17
3б
3в
16
15
3
х
6
~ 10 футов



Палаты

1. Колодец

Косые лучи света из разрозненных мелких глаз на потолке. Большую часть комнаты занимает колодец — широкое отверстие, ограждённое невысоким каменным парапетом. Рядом стоит пустая бадья, прикреплённая к парапету длинной цепью. Ворота либо других механизмов нет, бадью опускают вручную.

Колодец спускается на 10 футов в просторную цистерну с чистой водой. В тёмной глубине можно разглядеть огонёк: это хищная рыба-удильщик, обитающая в цистерне.

Пещерный удильщик

HD 6d8	**Скорость** средняя
AC 14 (5)	**AL** N
Atk укус 1d8+2	**XP** 570

Гипноз: вдобавок к атаке, раз за раунд удильщик может попытаться загипнотизировать противника с помощью своего огонька. Если жертва провалит спасбросок, на один раунд она лишается собственной воли и плывёт прямо в пасть к удильщику. Если ей никто не помешает, удильщик проглотит загипнотизированную жертву и будет переваривать её со скоростью 4 HP в раунд. Проглоченный персонаж может атаковать удильщика острым оружием изнутри (обычная проверка атаки). В брюхе удильщика помещается одно существо средних размеров.

2. Будуар Лилит

Кровать с балдахином и шелками. Вместо светящихся глаз — мерцание десятка свечей. Каждая из стен — как огромное матовое зеркало, хотя чётко отражаются только очень близкие предметы, всё остальное размыто. Подсвечники из платины и других дорогих металлов, общая стоимость — 1000 gp.

Здесь живёт Лилит, единственная дочь нимфы, суккуб, никогда не знавшая мужчины. Прекрасная девушка с крыльями летучей мыши и загибающимися рогами в полупрозрачных одеждах из паучьего кружева.

Лилит, первый суккуб

HD 6d8 **Скорость** высокая

AC 10 (9) **AL** C

Atk 2 удара ногтями 1d3/1d3 **XP** 1820

Сопротивление магии 50%

Неуязвимость к обычному оружию

Смена формы: может принять форму любого женского существа; существо неизбежно будет в высшей степени привлекательным для мужчин того же биологического вида.

Заклинания: неограниченно использует заклинания чтения мыслей (ESP), ясновидения (Clairvoyance) и яснослышанья (Clairaudience).

Поцелуй суккуба: поцелуй Лилит подчиняет себе любого мужчину. Проваливший спасбросок должен подчиниться любому одному приказу суккуба, насколько в его силах. Приказ покончить с собой позволяет жертве сделать дополнительный спасбросок. Принуждение само собой развеется через неделю.

Высасывание уровня: за каждый половой акт Лилит высасывает уровень из персонажа-мужчины.

- Лилит никогда не встречала полноценного мужчину — только кастрированных жертв своих омерзительных братьев, и её мучает неутолимый голод. Если в отряде присутствует мужчина, Лилит мгновенно постарается подчинить его и утолить свою нужду. Её не смущают свидетели или другие помехи. Любовницей Лилит может стать и женщина, получившая хриозофов уд.
- Заполучив в своё распоряжение мужчину (или нескольких), суккуб будет защищать его — как свою собственность.
- Лилит не будет сражаться, если её не провоцировать. Увидев, что перевес в бою на чужой стороне, она сдастся на милость победителей.
- За сотни лет, проведённые в каменных залах, у Лилит выработалась агорафобия. Открытые пространства вызывают у демоницы боль, поэтому она не может сбежать из Палат.
- Лилит тайно ненавидит мать и чувствует себя её пленницей.
- Суккуб делится информацией неохотно. Она знает всё подземелье, не считая тайников и потайных дверей, и уверена, что хриозофов уд в комнате 10 — подделка.
- Мать запретила ей трогать «испытание» в зале 3, но Лилит разгадала первый шаг его решения.

Лилит — единственная когда-либо рождённая демоница-суккуб. Она может стать матерью других суккубов по итогам этого приключения — если, например, преодолеет свою агорафобию и сбежит из Палат Оскопления или свергнет власть матери и станет здешней владычицей.

Конечно, в вашей домашней кампании всё может быть по-другому. В рамках отдельного приключения это не так важно.

3. Лепестковый зал

От центрального помещения отходят четыре дополнительных комнаты-«лепестка». Луч света из большого глаза наверху падает на гладкий каменный куб, на котором лежит нож. В остальном центральное помещение пустует. Боковые помещения освещаются россыпями мелких глаз желтого цвета.

Если вы планируете играть приключение «Песни мёртвых рыб», нож может быть волшебным.

Жаберный нож
Нож действует три раза в день. Необходимо разрезать им кожу. Порез наносит 1d4 урона и превращается в жабры, которые позволяют персонажу дышать под водой. Через сутки жабры исчезают.

3-а. Странный горельеф — голова какого-то чудовища, сжимающего в пасти синий шар размером с кулак. Прямо на макушке чудовища стоит пустой кувшин с широким горлышком.

Кувшин нельзя снять, но можно разбить, хотя он довольно прочный.

Если насыпать в кувшин песок из **3-б**, пасть чудовища откроется, и шар выпадет.

Вместо чёрного песка можно использовать любую подходящую субстанцию, примерно совпадающую по весу.

3-б. Из стены торчит другой странный горельеф — голова существа, напоминающего рыбу или червя, гладкая и уродливая, с зашитым ртом. Горельеф изготовлен из неизвестного материала и на ощупь кажется тёплым... и живым? Под рыбой стоит широкая каменная миска. Если разрезать зашитый рот существа ножом, из него в миску высыпется горка чёрного песка.

3-в. Очередной горельеф с головой чудовища или демона. Одна из глазниц демона пустует, во второй — глаз из какого-то синего камня. Из подбородка демона торчит длинный острый рог.

Если вставить в пустую глазницу шар из **3-а**, рог выпадет.

3-г. Статуя существа в глухом балахоне, занёсшего руку над жертвенником. На жертвеннике — уродливый детёныш, похожий на человеческого младенца в гротескных складках жира. Младенец — из того же странного, «живого» материала, что и рыба в **3-б**.

Рука статуи над жертвенником пуста; кажется, туда можно что-то вставить или вкрутить.

Если вкрутить снизу рог из **3-в**, рука опустится, рассекая детёнышу брюхо. Внутри нет ничего, кроме каменных кишок; однако как только это произойдёт, откроется тайная дверь в центральном зале, ведущая в **4**.

Головоломка довольно простая, но неочевидная. Скорее всего, игрокам придётся какое-то время поэкспериментировать с содержимым боковых комнат, чтобы понять, что нужно делать и в каком порядке. С помощью смекалки и хитрости можно обойти многие моменты; например, постепенно наливать воду в кувшин в 3-а, пока пасть статуи не откроется, или разрезать пасть существа из 3-б собственным мечом, а не ножом из центрального помещения. Заменить шар и рог уже не так просто — потребуется точная копия.

4. Коридор с ключом

Темно; глаз-светильников нет. В дальней стене среди переплетения червеобразных наростов торчит семиугольный камень — ключ, открывающий двери в темницу Чешуйчатого Евнуха в **18**.

5. Факел Ада

Зал странной формы освещают несколько глаз, в беспорядке разбросанных по потолку, полу и стенам. На чёрной обсидиановой плите в центре зала пылает огонь. Переплетающиеся языки пламени поддерживают в воздухе идеально гладкий шар ртути — чуть меньше фута диаметром. Шар поглощает всё, что коснётся его хотя бы краешком, включая любых существ.

Огонь во всех отношениях ведёт себя как обычный огонь, не считая того, что продолжает пылать без горючего и держит в воздухе ртутную сферу.

Что происходит с теми, кого поглотил Факел — неизвестно. Они пропадают навсегда.

Факел Ада — реликт Эпохи Хаоса, чьё назначение утеряно. Да и какое может быть назначение у реликтов Хаоса?

6. Угольный сад

Помещение окутано сумраком, который кое-где рассеивает свет редких синеватых глаз на потолке. Стены зала — из чистого каменного угля, и на них, пустив корни прямо в уголь, густо растут прекрасные цветы — очень похожие на лилии, только с чёрными лепестками.

Здесь неторопливо прогуливается Теудис, мужчина в белой тоге, обдумывая свою несчастную судьбу.

Теудис был знаменитым героем, спустившимся в Палаты, чтобы убить Мать Чудовищ. Но его схватили оскопители и лишили мужественности. Хуже того — Теудис безнадёжно влюбился в падшую нимфу, но теперь он способен только на платоническую любовь, что причиняет ему адские муки.

Теудис

HD 4d8	**Скорость** средняя
AC 10 (9)	**AL** L
Atk меч 1d8+2	**XP** 120

Волшебный меч: +2 к атаке и урону.

- Безответно влюблён в падшую нимфу.
- Дружелюбен и охотно поможет героям, если те будут вести себя вежливо, однако не сделает ничего, что могло бы навредить его возлюбленной.
- Владелец меча +2.
- Знает, что уд в помещении 11 — не настоящий.
- Не трогал головоломку в зале **3**, потому что это может разозлить падшую нимфу; по той же причине не советует делать это персонажам.
- Больше всего на свете желает заполучить хриозофов уд, чтобы вернуть себе мужественность и покорить нимфу.
- Несчастен.

7. Скрытое заклинание

Странной формы зал. Сводчатый потолок очень высок и теряется во мраке. Дальняя часть помещения поднята на 20 футов над остальным полом — к ней ведут длинные ступени. От двух больших глаз-светильников на каменных пьедесталах по бокам от лестницы исходят сфокусированные синеватые лучи света, освещающие ступени. Света больше нет, остальные части помещения окутаны мраком.

Невооружённым взглядом этого не видно, но стена на возвышении покрыта многочисленными символами древнего алфавита. Символы никак не выделяются на фоне камня и отличаются только своей текстурой (можно почувствовать разницу, если провести рукой).

Чтобы прочесть надпись, необходимо повернуть глаза-прожекторы к потоку и нацелить на крупный кристалл в его центре таким образом, чтобы лучи преломились и упали на нужную стену. Тогда буквы загорятся отражённым синим светом. Другие источники света не подходят.

Надпись можно прочесть с помощью заклинания Read Magic.

«Не желающий мириться с естеством своей плоти может обратить естествен-

ный порядок вспять, прибегнув к запретному таинству».

Остальная часть надписи — это заклинание 2-го круга, позволяющее существу навсегда изменить свой пол. Заклинание требует 10-минутного ритуала, в ходе которого необходимо принести в жертву (сжечь, перемолоть, растворить в кислоте) фаллос существа того же биологического вида, что и цель. Жертва необходима как для трансформации женщины в мужчину, так и для обратного процесса. Если евнуха превратить в женщину, а затем обратно, он всё равно останется евнухом. Это заклинание считается нарушением естественного порядка вещей; цель заклинания, успешно сменившая пол, меняет своё мировоззрение на хаотичное и отныне её душа принадлежит Хаосу.

8. Слоновья голова

Весь центр помещения занимает клумба с землёй, в которой растёт голова слона. Голова крупнее обычной, и вместо шеи у неё — крупные толстые корни, которыми она впивается в почву.

Голова неподвижна. Корни растрескались. Почва очень сухая и укрыта слоем пыли. Если полить корни водой — хватит одного ведра — то голова очнётся и выплюнет изо рта восьмиугольный камень. Это ключ к тайной двери в комнате **9**.

Общаться со слоновьей головой затруднительно — она не знает современных языков и плохо осознаёт происходящее. Последние несколько сотен лет были для неё непрекращающейся пыткой. Это одно из древних созданий Хаоса, как Хриозоф и Наама, пленённоё одним из них. Подробности этой истории неизвестны.

9. Покои Наамы

Здесь живёт она — Мать Чудовищ, оскопительница Хриозофа, падшая нимфа... Наама!

При входе в комнату бросьте 1d10. При результате 10 Наама спит в опочивальне **10**.

Нааме нравится, когда на неё смотрят с восхищением. Поэтому стены, потолок и даже пол помещения покрыты десятками мелких глаз. Здесь много света, подчеркивающего каждый изгиб её тела. Свет каплями блестит на матовой нечеловеческой коже нифмы-оскопительницы, отражается в её собственных глазах, стекает по волосам.

В помещении стоит несколько предметов, похожих на оплывшую груду воска в пару футов высотой. Эти предметы могут принять любую форму по желанию Наамы — например, превратиться в мебель для гостей. Или в пыточное приспособление.

Комнату делит надвое лестница, ведущая к небольшой площадке с окном. Из окна открывается вид на Чешуйчатого Евнуха, распятого в зале **18**.

В южной стене торчит особенно крупный глаз с необычным восьмиугольным зрачком. Если прижать к нему ключ изо рта головы в **8**, глаз закатится вниз, открывая нишу с настоящим хриозофовым удом.

Уд Хриозофа

Орган из плоти Хаоса сохраняет свою силу и сейчас, через много веков после того, как был отсечён. Уд может прирасти к любому существу, если приложить его к назначенному природой месту. Мужчина, женщина, евнух, гермафродит — неважно; хриозофов уд либо поглотит имеющуюся плоть, либо восполнит её недостаток. В результате всегда остаются только мужские органы. Для женщин подобное действие считается нарушением естественного порядка; любая женщина, которая таким образом становится мужчиной, меняет своё мировоззрение на хаотичное, и отныне её душа принадлежит Хаосу.

Обладатель хриозофова уда становится неотразим для женщин. Раз в сутки он может соблазнить любую женщину (женщины с 5 HD и выше могут сделать спасбросок). Кроме того, хриозофов уд никогда не устаёт, а его носитель не может заразиться срамной болезнью.

Носитель уда всегда может управлять зачатием детей. Но любые рождённые от него дети будут нести на себе печать Хаоса, выраженную различными мутациями и уродствами.

Наама

Она высока — на голову выше самого высокого мужчины. Однако никто не обвинит её в отсутствии женственности. Она не похожа на человеческих женщин, но красива — жуткой хтонической красотой.

- Нейтрально встречает героев, считая, что её дети и так разберутся.
- Однако предупреждает, что они здесь — гости, и вести себя следует так, как подобает гостям. И о том, что здоровых мужчин ждёт оскопление.
Если увидит или узнает, что герои нарушают установленный в Палатах порядок — нападёт.
- Относится к простым смертным как к забавным, но недолговечным игрушкам.
- Если спросить про хриозофов уд, направит в комнату 11.
- Если спросить про Теудиса из 6, скажет, что он свободен и может распоряжаться своей жизнью так, как ему вздумается.
- Про Лилит она другого мнения — суккуб её дочь и должна подчиняться ей.
- Хриозофа называет жестоким и эгоистичным, утверждает, что тот заслужил свою участь; однако нимфа «не желает Хриозофу смерти», и потому оставляет его в живых. По словам Наамы, его цепи — просто предосторожность.

Наама, падшая нимфа, Мать Чудовищ

HD 14d8 **Скорость** средняя

AC 14 (5) **AL** C

Atk 2 удара ногтями 1d6/1d6 **XP** 6900

Сопротивление магии 70%

Неуязвимость для обычного оружия

Захват волосами: Волосы Наамы похожи на сегментированных многоножек. Они могут захватить и удерживать одно существо человеческих размеров. Спасбросок, чтобы спастись от захвата + спасбросок раз в раунд, чтобы из него освободиться.

Призыв детей: раз в 10 раундов (минуту) Наама может без слов мгновенно призвать к себе стаю оскопителей (1d4+2 особи). Стая появится через 1d4 раунда.

Заклинания: неограниченно может использовать заклинания ESP, ясновидения (Clairvoyance) и яснослышанья (Clairaudience).

Поцелуй Наамы: поцелуем в губы Наама может подчинить себе любого мужчину. Проваливший спасбросок должен подчиниться любому одному приказу Наамы, насколько в его силах. Приказ покончить с собой позволяет жертве сделать дополнительный спасбросок. Принуждение само собой развеется через неделю.

Как соблазнить Нааму?

Простой смертный может возлечь с Наамой только в том случае, если обладает высокой харизмой (18 и больше) и совершит некий подвиг. Примеры подходящих подвигов:

-Победит Нааму в бою один-на-один и пощадит её;

-В одиночку одолеет таящихся во тьме из камер в помещении 11;

-Принесёт в подарок Нааме могущественный артефакт из эпохи Хаоса или голову могущественного чудовища (не менее 14 HD);

После этого достаточно будет выразить свои намерения подходящим образом.

Другой, возможно, более действенный способ — получить хриозофов уд и воспользоваться его магическими силами. Сопротивляемость магии Наамы в этом случае не действует, но у неё по-прежнему остаётся спасбросок.

Секс с Наамой даёт немалые преимущества: +2 к силе и телосложению и +1d6 постоянных HP. Соблазнить падшую нимфу может и женщина.

10. Опочивальня Наамы

Здесь Наама спит — в тех редких случаях, когда нуждается во сне. В помещении нет глаз — только чёрные нити, немного похожие на паутину, пересекают его от стены к стене под разными углами.

11. Ложный уд

Три глаза на потолке и два на северной стене освещают комнату самым обычным светом. Посередине стоит восьмиугольная плита, где под стеклянным колпаком хранится сморщенный кусок плоти.

С другой стороны находятся четыре камеры, закрытые решётками из чистого хрусталя. В камерах всегда царит тьма, как бы их не освещали — более того, тьма ведёт себя странно; течёт волнами, переплывает из угла в угол — при этом слышен звук шагов… В каждой камере внутри этой тьмы кто-то есть.

Стеклянный колпак, под которым хранится уд, очень тяжёлый. Если тем или иным способом убрать этот вес с пьедестала, сработает переключатель, поднимающий решётки. Создания в камерах выйдут наружу — и тьма вместе с ними.

Таящиеся во тьме

HD 3d8	**Скорость** средняя
AC 11 (8)	**AL** C
Atk порезы 3d4	**XP** 75

Тьма: таящиеся всегда окутаны областью живого мрака примерно 7' диаметром. Его невозможно рассеять никакими средствами, в том числе магией. Сражающийся с таящимся во тьме получает такие же штрафы, как если бы сражался с невидимым существом.

12. Комната слуги

С единственного небольшого глаза посередине потолка вниз падает луч рассеяного белого света. Из пола на чём-то вроде короткого толстого стебля растёт крупный яйцевидный кокон. Как только кто-то входит в комнату, кокон раскрывается, как цветок, выпуская наружу своего обитателя.

Это — слуга матери чудовищ, хоть и сложно сказать, какие функции он выполняет.

У слуги гладкая, как яйцо, безглазая голова. Он тонок и высок, с такими же тонкими и длинными руками, на пальцах которых присутствует дополнительный сустав. Его покрывают клочья свисающей кожи мерзкого белесого цвета, похожие на складки одежды,.

Он не нападает первым, но под его пристальным безглазым взглядом становится неуютно.

В углу комнаты стоят глиняные кувшины, наполненные монетами. В одном из них — 436 зм, в другом — 606 зм, в третьем — высохшие до каменной твёрдости косточки какого-то фрукта, в четвёртом — слой пыли, в пятом — змеиные черепа.

В западной стене — тайная дверь. Открывается, если стукнуть чем-то глаз на потолке (бросить камень, например).

Слуга

HD 6d8	**Скорость** средняя
AC 11 (8)	**AL** C
Atk 2 удара ногтями 1d3/1d3	**XP** 325

Привычка к слепоте: из-за своих особенностей слуга привык к слепоте. Любые штрафы за слепоту, темноту, невидимость противника и прочее снижаются для них вдвое.

13. Алтарь оскопителей

С потолка смотрит большой, налитый кровью глаз, заполняя зал тусклым багровым светом. На стенах развешаны человеческие и не совсем человеческие скелеты. У северной стены — прямоугольный, гладко обтёсанный камень, покрытый потёками крови.

С запада воняет серой.

В черепе, принадлежащем одному из скелетов на стенах, торчит необычайно крупный огранённый рубин стоимостью в 1000 зм.

14. Яма гулей

Рассеянный свет десятка мелких глаз на стенах. Центр помещения занимает глубокая яма. На дне, в жидкой грязи, копошатся два гуля. Оскопители кормят их отрезанными кусками плоти.

В восточной стене — потайная дверь; нужно нажать на один из глаз, чтобы она открылась.

Гули

HD 2d8 **Скорость** средняя
AC 13 (6) **AL** C
Atk 2 удара когтями 1d3\1d3, укус 1d4 **XP** 570

Иммунитет: к заклинанию сна и очарованию.

Паралич: после любого попадания жертва должна пройти спасбросок, иначе будет парализована на 2d4 хода.

Убийство: убитый гулем через день сам воскреснет, как гуль, если не благословить останки.

15. Выгребная яма оскопителей

Бездна. Света почти нет. Сюда оскопители сбрасывают свои немногочисленные отходы. У пропасти вполне буквально нет дна: она ведёт настолько глубоко, насколько это вообще возможно, пронзая мир насквозь. Иногда из пропасти бьют порывы подземного ветра.

16. Зал оскопителей

Дети нимфы живут здесь. Обычно здесь находится 19 особей (вычтите из этого числа половину тех, кого перебили персонажи). Глаза-светильники — пара крупных и десятки мелких — заливают помещение светом контрастных оттенков, вызывая головную боль. Из мелких отверстий в стенах и полу вырывается серная вонь. Оскопители спят, играют друг с другом — как могут играть друг с другом дикие звери — или вдыхают испарения из отверстий. Они немедленно набросятся на любого полноценного мужчину. Евнухи и женщины, скорее всего, тоже привлекут интерес, но куда более сдержанный.

17. Второй зал оскопителей

Здесь находится 24 особи — вычтите половину из тех, кого перебили персонажи. Бросьте 1d10. При результате 10 здесь присутствует сама Мать Чудовищ (см. **9**). Дети ластятся к ней, как щенки или котята. В остальном см. описание помещения **16**.

Оскопители

HD 4d8 **Скорость** средняя
AC 11 (8) **AL** C
Atk клешня 1d6+1, оскопление **XP** 180

Оскопление: результат 18-20 при успешной проверке атаки оскопителя означает, что его клешня добралась до гениталий и отсекла их. Жертва оскопления получает 2d6 урона и каждый раунд теряет ещё 1 HP из-за кровопотери до тех пор, пока не пройдёт спасбросок или пока о ране не позаботятся. Оскопление приводит к потере 1d2 пунктов силы, 1d2 пунктов телосложения и 1d4 пунктов харизмы. Кроме того, сразу после оскопления жертва не может сражаться и считается беспомощной — её необходимо привести в себя.

Захват: оскопители действуют группой и стараются обездвижить жертву, чтобы легче было отсечь половые органы. Чтобы оскопить жертву, попавшую в захват, чудовищу достаточно успешной проверки атаки.

Привычка к слепоте: из-за своих особенностей оскопители привыкли к слепоте. Любые штрафы за слепоту, темноту, невидимость противника и прочее снижаются для них вдвое.

18. Чешуйчатый Евнух

В это помещение ведут высокие двустворчатые двери. Двери заперты, их невозможно взломать. Посередине створок — семиугольное углубление. Сюда необходимо вставить ключ из **4**, тогда двери откроются.

Внутри… вы все знаете эту сцену.

Бездна, подсвеченная багровыми сполохами откуда-то снизу. Посередине — островок, к которому ведёт узкий мостик без перил.

На островке лежит лицом вверх распятая фигура.

Чешуйчатый Евнух крест-накрест скован цепями. Огромными, толстыми цепями. Он велик. В полтора человеческих роста. Голова с тёмными звериными глазами и длинной рептильей пастью покрыта чёрной блестящей кожей. Из массивной грудной клетки растут четыре руки — по две с каждого бока. Колени мускулистых ног смотрят назад. Между ногами зияет гнойная, так и не зажившая рана.

Дно пропасти находится в 95 футах внизу. Её прожгла пролившаяся кровь Хриозофа, которая и поныне плещется на дне, разъедая камень по несколько миллиметров в год. Попав на кожу, кровь наносит 1 hp урона в раунд. Она растворяет любые субстанции.

- Сейчас Хриозоф бессилен, и даже если разорвать цепи — ему потребуется помощь, чтобы просто идти. Однако он не может умереть, и убить его не так-то просто — он сопротивляется магии и неуязвим для обычного оружия.
- Если вернуть Хриозофу уд, он разорвёт цепи и первым делом расправится с Наамой, а потом — и со всеми остальными. Хриозоф в одиночку способен победить любого обитателя Палат; ему может противостоять лишь Наама. Их стычку лучше отыграть полноценно — игроки могут пожелать добить ослабевшего победителя.
- Победив Нааму и заняв Палаты, Хриозоф готов будет отблагодарить своих спасителей — вот только ему нечем их наградить. Он может пообещать свой союз и поддержку.
- В целом, Хриозоф считает смертных чем-то вроде низших животных.

Хриозоф, Чешуйчатый Евнух

HD 12d8 **Скорость** высокая
AC 16 (3) **AL** C
Atk 4 удара когтями 1d8/1d8/1d8/1d8 **XP** 3600

Сопротивление магии 75%.

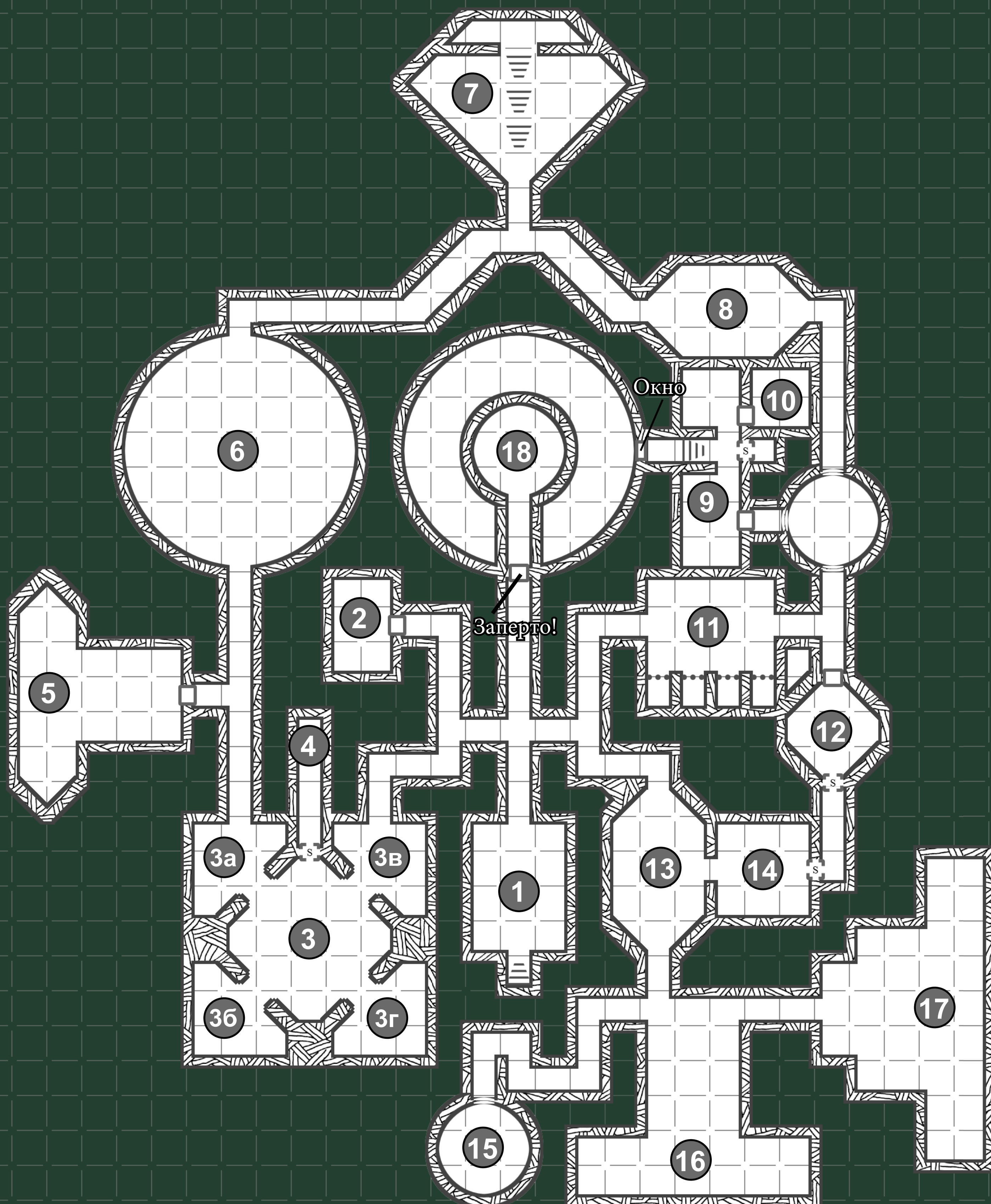
Неуязвимость для обычного оружия.

Регенерация: 1 hp в раунд.

Уд: раз в сутки носитель может соблазнить любую женщину (женщины с 5 HD и выше могут сделать спасбросок). Кроме того, хриозофов уд никогда не устаёт, а его носитель не может заразиться срамной болезнью.

Носитель уда всегда может управлять зачатием детей. Но любые рождённые от него дети будут нести на себе печать Хаоса, выраженную различными мутациями и уродствами.

Север



Одна клетка = 10 футов